

Les jeux dangereux partie 1/3

De prochaines fiches pratiques évoqueront d'autres pratiques dangereuses

Lors d'échanges avec des adhérent(e)s, (enseignant(e)s, personnels de surveillance, de direction), nous avons décidé d'attirer votre attention sur ce phénomène qui se multiplie (merci les réseaux sociaux !!!) dans les écoles, les établissements, les centres de loisirs...

Sachez que votre Autonome GRAND OUEST est à vos côtés dans les situations de responsabilité civile...

LES JEUX DANGEREUX (en 3 parties)

1^{ère} partie

Un rapide tour d'horizon...

Les **jeux dangereux à l'école** n'ont rien de très nouveau. Les premiers cas d'accidents, avec le célèbre « **jeu du foulard** », remontent aux années 50. Aujourd'hui certaines pratiques dans les établissements scolaires sont tout aussi préoccupantes. Elles touchent des **élèves de tous âges**, de la **maternelle au lycée**. En France, plus de 500 000 élèves sont concernés et on déplore entre 10 et 15 décès par an d'enfants et d'adolescents (13 pour l'année 2023) liés à ces jeux qui virent au **drame**.

Les filles comme les garçons s'adonnent à des jeux dits de non oxygénation ou d'asphyxie. Ces divertissements sont particulièrement dangereux. Ils ont pour but de procurer des sensations intenses comme des vertiges ou des hallucinations en freinant l'irrigation du sang dans le cerveau. Ces activités sont connues sous des noms candides tels que :

- * **Le jeu de la tomate** : des concours d'apnée s'organisent et le vainqueur est celui qui arrête de respirer le plus longtemps.
- * **Le rêve indien** : ce passe-temps répandu dans les cours de récréation et sur TikTok est très populaire auprès des adolescents. La règle consiste à hyperventiler pendant quelques secondes puis à bloquer sa respiration en se mettant le pouce dans la bouche jusqu'à l'évanouissement.
- * **Le jeu du Kosmos** : le principe d'asphyxie est similaire, mais l'étranglement se fait par un copain !

La liste des jeux dangereux à l'école n'est malheureusement pas exhaustive et les pratiques à risques se renouvellent sans cesse tels le « **rêve bleu** », le « **jeu de la grenouille** », « **30 secondes de bonheur** ». Certains vont être motivés par la curiosité ou la recherche de sensations fortes. D'autres, plus fragiles, vont agir sous la contrainte ou la pression du groupe. Les conséquences peuvent parfois être irréversibles, voire mortelles.

Les jeux dits d'agression sont une autre manière de s'« amuser ». La règle est assez basique : faire gratuitement usage de violence physique. Dans le meilleur des cas, les enfants peuvent intégrer la partie de leur plein gré. Mais, la plupart du temps, ces pratiques se font sous la contrainte. Le schéma est très souvent celui d'une victime isolée attaquée par un groupe d'élèves.

La série sud-coréenne **Squid Game** a fait un « tabac ». Les acteurs participent à une chasse au trésor jalonnée par des jeux on ne peut plus innocents à première vue, comme 1, 2, 3 soleil ou encore le tir à la corde. Le principe est

simple : tu perds, tu meurs ! Cette série a fait un carton auprès des jeunes. Certains adolescents n'ont pas manqué de s'en inspirer en infligeant brimades et humiliations à leurs camarades.

D'autres activités violentes sont à déplorer dans les établissements scolaires :

* **Le jeu des 12 coups** n'est pas récent, mais il revient en force dans les cours de collège. Tu as 12 ans ? Tu auras le droit à 12 coups ! C'est bien souvent une pluie de gifles qui s'abat sur l'élève.

* **Le jeu du flipper** : un groupe de jeunes encercle un « camarade », volontaire ou pas. Il se fait frapper et bousculer jusqu'à perdre connaissance.

Ces pratiques ludico-violentes ont évolué dans le temps. Initialement la victime était choisie au hasard. Aujourd'hui, la cible peut être le camarade qui a eu la moins bonne note ou la meilleure, le plus gros ou le plus timide par exemple. On parle alors davantage de harcèlement d'autant plus si le souffre-douleur est souvent le même.

Au programme des activités que l'on préférerait ne pas voir dans les établissements scolaires : les jeux de défis.

De nouveaux challenges apparaissent régulièrement dans les cours de récré :

* **La Baleine bleue** : venu de Russie, ce jeu entraîne les participants dans une série de 50 épreuves dont l'étape ultime est le suicide.

* **Le Labello Challenge** : la règle consiste à couper un morceau de son stick à lèvres dès que l'on ne se sent pas bien. Quand le tube est terminé, les adolescents sont invités à se mutiler, voire à mettre fin à leurs jours.

* **Le Skull breaker Challenge** ou le briseur de crâne : il s'agit de faire tomber un camarade en frappant ses jambes au moment où il saute en l'air.

* **Le défi de la cicatrice**. Le principe : se pincer la joue jusqu'à se marquer de façon indélébile. Les dermatologues déplorent l'apparition d'angiomes stellaires (lésions de la peau en forme d'étoile) liés à ces pratiques.

* **Tide Pod Challenge** : Un défi dangereux qui a encouragé certains jeunes à ingérer des capsules de détergent à lessive, entraînant de graves intoxications.

Evidemment les jeux dangereux se renouvellent et se réinventent à l'infini. Certains jeunes y participent pour s'intégrer à un groupe, pour faire comme tout le monde. D'autres veulent montrer qu'ils n'ont peur de rien.

Des vidéos virales se propagent sur les réseaux sociaux, et sur **TikTok** principalement. Les jeunes internautes, poussés par la curiosité, y sont très sensibles. Dans ce contexte, il est indispensable de ne pas négliger les effets néfastes des écrans.

.../...

Une question, un conseil, contactez l'Autonome Grand Ouest

23, rue Louis Gain – 49100 ANGERS

☎ **02.41.88.75.55** ou **06.48.20.15.41 - 24/24 - 7/7**

✉ autonome-grandouest@orange.fr / site : <https://autonome-grandouest.fr/>



Solidairement faisons que demain soit un jour serein

Désabonnement : « Ne plus recevoir de courriel de l'Autonome Grand Ouest... »

L'envoi du courriel que vous venez de recevoir a été assuré par nos soins de façon militante.

Si vous ne souhaitez plus recevoir nos informations, merci de nous en faire part

en envoyant un simple message à : autonome-grandouest@orange.fr

